

Penerapan Permainan Roda Keberuntungan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin

Penerapan Permainan Roda Keberuntungan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran

2016 / 2017

Sofiatur Rosyidha

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Mandarin
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
sovirosi@gmail.com

Abstrak

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam bahasa Mandarin dengan mengucapkan pelafalan bahasa Mandarin dengan benar dan tepat. Berbicara bahasa Mandarin merupakan aspek yang cukup sulit dalam pembelajaran bahasa Mandarin, karena pelafalan yang diucapkan harus benar – benar tepat. Dalam proses belajar mengajar yang terlalu monoton akan membuat siswa malas dan cenderung merasa bosan dan juga kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Roda Keberuntungan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016 / 2017 untuk mengetahui keefektifitasan permainan tersebut dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

Dalam penelitian ini, ada tiga rumusan masalah yaitu 1) bagaimana penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik, 2) bagaimana keefektifan penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik, 3) bagaimana respon siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik terhadap penerapan permainan roda keberuntungan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk *one group pre-test post – test design*, yaitu hanya dengan menggunakan satu kelas saja sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat tiga data yaitu lembar aktivitas guru dan siswa, data *pretest* dan *posttest* serta angket respon siswa. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh kelas X SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini telah menjawab ketiga rumusan masalah sebagai berikut : 1) hasil observasi berdasarkan perhitungan skor skala Likert menunjukkan kategori sangat baik pada aktivitas guru pertemuan pertama dengan skor 82% dan 92% pada pertemuan kedua. Pada lembar aktivitas siswa menunjukkan kategori baik dengan skor 78%, dan 97% pada pertemuan kedua, dimana skor tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. 2) berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *t-signifikasi* diperoleh $18,95 > t(0,05.db) = t(0,05.37) = 1,85$. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai tabel, dimana menunjukkan perbedaan yang signifikan antara M_{pr} dan M_{po} . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan roda keberuntungan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016 / 2017. 3) Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diketahui bahwa 10 aspek yang terdapat dalam angket respon secara keseluruhan memperoleh presentase sekitar 74% - 100%. Jadi dapat disimpulkan, bahwa penerapan permainan roda keberuntungan mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata Kunci: Permainan, Permainan Roda Keberuntungan, Keterampilan Berbicara

Abstract

Speaking is one skill in Mandarin Language by pronouncing it correctly. Speaking Mandarin is a quite difficult aspect of learning Mandarin. It is because the pronunciation must be absolutely correct to be pronounced. In the learning process that is too monotonous, students will become lazy and tend to feel bored. It also makes them lost their spirit for following the lesson. Therefore, this thesis will applied luck wheel games in learning Chinese speaking skills in class X student of IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Academic Year 2016/2017.

In this research, there are three problems of the study which are 1) how is the application of luck wheel game in learning speaking skill for student class X of IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik, 2) how is the effectiveness of the application luck wheel game in learning of speaking skill of mandarin language for student class X of IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik, 3) how is the response of student class X of IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik to the application of luck wheel game.

This research is included as experimental research with one group pre-test post-test design, which is using only one class as research subject. In this research, there are three data that are the activity sheets of teacher and student,

pretest and posttest data and student response questionnaire. In this research, the population is the entire class X SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik, while the sample in this research is class X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.

Based on data analysis, this research has answered the three problems of the study which are: 1) the observation result based on score Likert scale calculation shows very good category on teacher activity in first meeting with score 82% and 92% at the second meeting. On student activity sheets, they show good category with score 78%, and 97% at second meeting. Those scores belong in very good category. 2) Based on result calculation by using t-signification obtained $18,95 > t(0,05.db) = t(0,05.37) = 1,85$. The value is greater than the value of the table, which shows significant differences between M_{pr} and M_{po} . Thus, it can be concluded that the application of the luck wheel game has a significant influence on learning Mandarin speaking skills for student class X of IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Academic Year 2016 / 2017. 3) Based on the questionnaire responses students' result, it notes that 10 aspects on the overall questionnaire response obtained about 74% - 100% percentage. So it can be concluded, that the application of the luck wheel game get positive response from the students.

Keywords: Game, Luck Wheel Game, Speaking Skill

PENDAHULUAN

Bahasa saat ini dipandang tidak hanya sebagai alat yang digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, melainkan lebih dari itu. Bahasa dijadikan sebagai penunjang di dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan berperan dalam menunjang kehidupan seseorang. Artinya, penguasaan bahasa oleh seseorang baik bahasa Inggris, bahasa Mandarin, bahasa Arab, dan lain sebagainya akan mempermudah jalan bagi orang tersebut dalam menguasai sumber keilmuan maupun mempermudahnya dalam mendapatkan penghasilan. Menguasai lebih dari satu bahasa pada era modern seperti ini merupakan salah satu keharusan. Selain untuk memperkaya pengetahuan, penguasaan bahasa akan bermanfaat dalam hal – hal yang lainnya salah satunya sebagai sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan budaya.

Dalam era global, bahasa Mandarin sebagai bahasa asing memiliki peranan penting dan strategis dalam proses komunikasi di tengah-tengah pergaulan internasional. Melalui penguasaan bahasa Mandarin yang baik dan benar, seseorang akan mampu berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis, dengan pihak lain sesuai konteks dan situasinya. Sebagai institusi pendidikan formal, sekolah memiliki fungsi dan peran strategis dalam melahirkan generasi-generasi masa depan yang terampil berbahasa secara baik dan benar. Melalui pembelajaran bahasa Mandarin, siswa diajak untuk berlatih dan belajar berbahasa dengan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

Namun, terlepas dari apa pun kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, semangat dan kreativitas guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Peran guru adalah faktor penentu dalam pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, guru dituntut memahami berbagai

model, metode, teknik dan media pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswanya secara optimal. Selain itu, guru juga harus pandai menarik minat siswa untuk beralih dari rasa bosan dan tertekan. Siswa diharapkan dapat mengikuti pelajaran dengan perasaan bahagia dan tanpa beban. Selain itu, guru juga harus memahami bahwa perasaan dan sikap siswa akan terlibat dan berpengaruh kuat pada proses belajarnya. Jadi, kuncinya di sini adalah guru harus membangun ikatan emosional dengan siswa yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar.

Jika dihubungkan dengan tugas guru yang harus bisa melawan rasa bosan yang dihadapi siswanya dalam proses belajar mengajar bahasa Mandarin, maka mengajar dengan menggunakan metode permainan adalah salah satu kunci untuk dapat membantu pemahaman yang sedang dipelajari. Permainan adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari – hari, mulai dari anak – anak sampai orang dewasa sangat menyukai permainan. Dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, permainan juga sangat dianjurkan oleh para psikolog. Permainan biasanya dilakukan secara suka rela, tidak ada paksaan, tertekan dari luar atau kewajiban. Menurut Sugianto (1995:25) bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek kognisi yaitu pengetahuan yang luas dan daya nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Karena walaupun mereka tidak sadari dengan bermain mereka juga mempelajari sesuatu tanpa harus merasa terpaksa atau juga tertekan.

Maka dari itu, dengan adanya penelitian permainan Roda Keberuntungan di kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik ini, diharapkan memberikan kesempatan siswa dalam bereksplorasi, menemukan,

mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini secara optimal dapat dirumuskan sebagai berikut

- 1) Bagaimana penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik?
- 2) Bagaimana keefektifan penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik terhadap penerapan permainan roda keberuntungan?

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.
- 2) Mendeskripsikan keefektifan penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa Kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik terhadap penerapan permainan roda keberuntungan.

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Secara Teoritis :
Penelitian ini dapat memberikan informasi dan juga usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan permainan roda keberuntungan. Dimana siswa tidak hanya bermain, namun juga sambil belajar berbicara bahasa Mandarin yang benar.
- 2) Secara Praktis :
Secara Praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :
 - a. Bagi Pengajar
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi tentang pemilihan metode dalam pengajaran bahasa Mandarin. Selain itu, diharapkan juga sebagai salah satu pedoman dalam proses belajar mengajar berbicara bahasa Mandarin.
 - b. Bagi Siswa
Diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Mandarin, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Mandarin. Selain itu, juga diharapkan dapat

meningkatkan motivasi siswa saat belajar bahasa Mandarin, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan modal dalam penelitian tentang metode pengajaran Bahasa Mandarin, juga dapat menambah wawasan tentang metode- metode pembelajaran Bahasa Mandarin khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Roda Keberuntungan Dalam Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik” adalah penelitian gabungan kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu kelas saja sebagai kelas control dan eksperimen. Oleh karena itu, dalam rancangan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2010 : 110)

Tabel 3.1 Skema Rancangan Penelitian

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan yaitu siswa kelas X SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Sedangkan sampel yang digunakan yaitu siswa kelas X IPS 1 sebanyak 38 siswa terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 21 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) Observasi : untuk mengetahui proses penggunaan permainan roda keberuntungan. Setelah analisis perhitungan lembar observasi, langkah berikutnya diinterpretasikan dengan melihat tabel skala likert. (2) Tes : Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan maupun menggunakan model ceramah. Soal *pre test* dan *post test* berupa karangan percakapan sederhana mengenai materi yang telah diberikan . 3) Angket : berisi pertanyaan mengenai media permainan permainan roda keberuntungan. Data angket digunakan menjawab respon siswa terhadap permainan roda keberuntungan. Dalam angket yang digunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan pilihan 4 macam kriteria penilaian, yaitu :

Sangat Setuju	: 4
Setuju	: 3
Tidak Setuju	: 2
Sangat Tidak Setuju	: 1

Dalam penelitian ini, data observasi berupa lembar pengamatan. Dimana terdapat lembar observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik selaku observer. Lembar observasi digunakan untuk mengamati langkah –

langkah penerapan permainan Roda Keberuntungan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala pengukuran dengan menggunakan analisis *rating scale*. Menurut Sugiyono, *rating scale* adalah data mentah yang didapat berupa angka kemudian ditafsirkan dalam kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis *rating scale* karena dianggap lebih mudah menarik kesimpulan dari data observasi yang dilakukan.

Data yang peneliti peroleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

M_d = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum d$ = gain antara *pretest* dan *posttest*

N = jumlah subjek (siswa)

Menghitung *t-signifikasi* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan rumus Arikunto (2010 : 349 -353)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = nilai *t- test*

M_d = mean dari perbandingan *pretest*

xd = deviasi masing – masing subjek ($d - M_d$)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah siswa

Data angket yang telah diperoleh, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskripsi, yaitu dengan analisis presentase (%) setiap butir pertanyaan.

Cara menghitung frekuensi pemilihan jawaban dari angket tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

f = frekuensi

n = jumlah keseluruhan siswa

Setelah dianalisis setiap butir pertanyaan pada lembar angket, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek – aspek yang terdapat dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan skala Likert sebagai berikut :

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Hasil dari kesimpulan tersebut kemudian diklarifikasi sesuai dengan pengelompokan pertanyaan. Klasifikasi presentase responden dapat disajikan dalam tabel seperti berikut :

Kriteria Interpretasi skor skala likert

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup Lemah
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan permainan roda keberuntungan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin pada kelas X IPS 1. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit untuk satu kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mendeskripsikan penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin pada siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017, mendeskripsikan keefektifan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin pada siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017, mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin pada siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini dilakukan pada satu kelas eksperimen saja yang kemudian diberikan perlakuan khusus berupa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin dengan menggunakan permainan roda keberuntungan. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Pengamatan ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran bahasa mandarin berlangsung. Dalam proses pengamatan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran bahasa Mandarin, Ibu Eviana, S.Pd sebagai pengamat. Pada tahap awal, siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara bahasa Mandarin sebelum diberikan perlakuan. Siswa diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan soal *pretest*. Selanjutnya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan, siswa dibagi menjadi 6 kelompok kemudian guru menjelaskan aturan permainan roda keberuntungan. Setiap kelompok mempunyai perwakilan untuk memutar roda keberuntungan untuk mengambil kartu soal yang telah disediakan. Setiap kelompok diberikan waktu 10 detik untuk berdiskusi dengan anggota kelompok masing – masing. Setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan selesai, selanjutnya adalah pemberian *reward* kepada kelompok yang mendapatkan skor

tertinggi. Dalam pembelajaran ini, siswa sangat antusias dan bersemangat dalam belajar keterampilan berbicara bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan roda keberuntungan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer yaitu Ibu Eviana, S.Pd diperoleh hasil presentase aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 87% dan pada pertemuan kedua 92%. Pada pertemuan pertama hasil presentase aktivitas siswa sebesar 78% dan pada pertemuan kedua 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin memberikan pengaruh yang sangat baik. Mampu membuat siswa menjadi semangat dan antusias dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan juga mampu meningkatkan kerjasama yang positif.

Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan berupa dialog percakapan sederhana, dimana siswa diminta untuk membentuk kelompok dan melakukan dialog percakapan sederhana. Berdasarkan data *pretest* siswa kelas X IPS 1 nilai yang diperoleh banyak yang masih dibawah KKM (75). Namun, setelah dilakukan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin dengan menggunakan permainan roda keberuntungan, nilai siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan perolehan rata – rata nilai *pretest* sebesar 53,6 dan *posttest* sebesar 82,7 yang menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik sebelum diberikan perlakuan.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan mencari rata – ratanya, selanjutnya dilakukan perhitungan *t-signififikasi* untuk menguji keefektifan permainan roda keberuntungan terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil hitungan *t-signififikasi* dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan roda keberuntungan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017.

Pembahasan yang selanjutnya adalah hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin. Dari hasil analisis data angket respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin memberikan pengaruh yang positif selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis angket respon siswa dari butir soal pertama dari 38 siswa 58% menyatakan mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Mandarin, 71% menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan permainan Roda Keberuntungan merupakan hal baru, 74% menyatakan belajar dengan

menggunakan permainan roda keberuntungan menyenangkan, 7 butir selanjutnya diperoleh rata – rata jawaban siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa permainan roda keberuntungan berpengaruh dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin. Hal tersebut berarti penerapan permainan roda keberuntungan sangat berpengaruh dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/ 2017.

Berdasarkan hasil ketiga rumusan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan roda keberuntungan memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016 / 2017.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian dengan menggunakan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin ini telah menjawab ketiga rumusan masalah. Berikut adalah simpulan dari pembahasan dalam penelitian ini :

- 1) Rumusan maslah yang pertama yaitu bagaimana penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik telah terjawab dengan adanya hasil analisis data lembar observasi aktivitas guru dengan jumlah skor 59 memperoleh presentase sebesar 92%. Presentase tersebut dalam skala *likert* termasuk kedalam kriteria yang sangat baik. Adapun hasil data yang diperoleh dari tabel observasi siswa mendapat nilai presentase sebesar 97% dengan jumlah skor 35. Presentase tersebut dalam skala *likert* termasuk dalam kriteria yang sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan roda keberuntungan berjalan dengan sangat baik.
- 2) Rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana keefektifan penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Manadarin siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik telah terjawab dengan adanya hasil analisis data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata – rata nilai *pretest* yang awalnya 53,6 meningkat menjadi 82,7 pada *posttest*. Setelah itu menghitung *t-signififikasi* yang dapat diketahui d yaitu 1104, M_d adalah 29 dan deviasi masing – masing subjek

adalah 0. Diketahui bahwa Diketahui bahwa $t = 18,95$, $db = (n-1) = 38-1 = 37$. Diperoleh batas penerimaan t ($5\%.37$) atau ($0,05.37$). karena $t\text{-signifikasi} = 18,95 > t (0,05.db) = t (0,05.37) = 1,85$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka t – signifikan berarti penggunaan permainan roda keberuntungan terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.

- 3) Rumusan masalah yang ketiga yaitu bagaimana respon siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik terhadap penerapan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin telah terjawab dengan adanya hasil analisis data angket respon siswa yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin memberikan pengaruh yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dengan pembelajaran yang awalnya dirasa sulit oleh siswa menjadi lebih mudah dipahami dengan adanya permainan roda keberuntungan. Dengan adanya permainan roda keberuntungan, siswa juga merasa antusias juga bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan juga membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga berdampak positif terhadap kemampuan keterampilan berbicara bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/ 2017.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut :

Bagi Siswa

- Dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan, siswa hendaknya lebih aktif lagi. Selain itu, siswa hendaknya lebih fokus dalam konteks pembelajarannya. Karena siswa masih cenderung terlalu menikmati permainan hingga lupa waktu dan tujuan pembelajaran.
- Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan roda keberuntungan diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami dan lebih mengerti tentang bagaimana berbicara bahasa mandarin yang baik dan benar.

Bagi Guru

- diharapkan guru dapat menyampaikan aturan permainan roda keberuntungan dengan baik dan jelas supaya tidak terjadi kesalahpahaman selama proses pembelajaran berlangsung.
- Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan roda keberuntungan dapat menciptakan kelas yang aktif, sehingga bagi guru diharapkan bisa membuat pengelolaan kelas yang baik supaya dapat membantu berjalannya pembelajaran dengan menggunakan permainan roda keberuntungan.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya pengaruh positif terhadap penggunaan permainan roda keberuntungan ini, diharapkan kepada peneliti berikutnya mampu mengembangkan dan menerapkan permainan ini dengan keterampilan yang berbeda. Jika dalam penelitian ini yang dipilih adalah aspek keterampilan berbicara, mungkin peneliti berikutnya dapat menggunakan keterampilan yang lainnya. Seperti menyusun kalimat, penguasaan kosakata, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta; PT Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidar G dan Mukti U.S.1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta; Erlangga.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leoni. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Dewi, Septiyasani Puspita.2016.”Pengaruh Penggunaan Permainan Jeopardy Terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016”. Surabaya; Universitas Negeri Surabaya.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar ; Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta ; Indeks.
- <http://www.educenter.id/bahasa-mandarin/> yang diakses pada 29 Januari 2017
- Kristanto , Dedik Hari. 2014. “Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 1 Tarik”. Surabaya ; Universitas Negeri Surabaya.
- Lusandini, Anggraini Wahyu. 2013. “Peningkatan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media Roda Keberuntungan Melalui Metode Student Teams Achievement

- Divisions (STAD) pada Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 14 Surabaya Tahun Ajaran 2012 – 2013”. Surabaya ; Universitas Negeri Surabaya.
- Mia, Ong Farao Karsono. 2013. *Perbandingan Lafal Bahasa Indonesia & Bahasa Tionghoa*. Surabaya ; Perwira Media Nusantara (PMN)
- Moleong, Lex y. J . 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung ; PT. Remaja Rosda Karya
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. bandung ; Alfabeta.
- Safiril, Rosika Warda Nur. 2014. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Beradu Punggung (Back To Back Teachnique) Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X MIA 5 SMA Negeri 1 Magetan Tahun Ajaran 2013/2014”. Surabaya ; Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjana , N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung ; Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta ; Erlangga.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif dan RnD*. Bandung:Alfabeta.
- Tarigan, Djago dan Henry Guntur. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung ; Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung ; Angkasa
- Wahyuni, Dwi. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roa Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016 / 2017”. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Widi, Restu Kartiko. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta ; Graha Ilmu.
- 黄伯荣 《现代 汉语》.高等教育 出版社 , 背景, 2001.